

**Nombre** \_\_\_\_\_

**Jugador** \_\_\_\_\_

**Ocupación** \_\_\_\_\_

**Edad** \_\_\_\_\_ **Sexo** \_\_\_\_\_

**Residencia** \_\_\_\_\_

**E.Nacimi.** \_\_\_\_\_

<b>FUE</b>		<b>DES</b>		<b>POD</b>	
<b>CON</b>		<b>APA</b>		<b>EDU</b>	
<b>TAM</b>		<b>INT</b> Idea		<b>Tasa</b> <b>Movimi.</b>	

**Herida Grave**

**PUNTOS DE VIDA**

06 07 08 09 10

11 12 13 14 15

16 17 18 19 20

**PV Máx.**

00 01 02

03 04 05

**Locura Temporal**

08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53

54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76

77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

**Locura Infenida**

08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53

54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76

77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

**Inicio**

**Máximo**

**Locura**

01 02 03 04 05 06 07

# CALL of CTAULAU

**SUERTE**

08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53

54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76

77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

**Sin Suerte**

01 02 03 04 05 06 07

**PM Máx.**

00 01 02 03 04

05 06 07 08 09

10 11 12 13 14

15 16 17 18 19

20 21 22 23 24

**PUNTOS DE MAGIA**

<input type="checkbox"/> Contabilidad (05%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Charlataneria (05%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Leyes (05%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Ciencias (01%)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Antropología (01%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Pelea (25%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Uso Biblioteca (20%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Evaluar (05%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Escuchar (20%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Arqueología (01%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Arqueología (01%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Cerrajería (01%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Escamoteo (10%)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Artesanía (05%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Armas Pistola (20%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Mecánica (10%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Notar lo Oculto (25%)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Evaluar Rifle/Escopeta (25%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Medicina (01%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Sigilo (20%)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Tradición Popular (10%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Supervivencia (10%)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Encanto (15%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Primeros Auxilios (30%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Orientarse (10%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Nadar (20%)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Tregar (20%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Historia (05%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Ocultismo (05%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Lanzar (20%)	<input type="checkbox"/>
Crédito (00%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Intimidar(15%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Con. Maquina. (01%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Rastrear (10%)	<input type="checkbox"/>
Mitos de Cthulhu (00%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Saltar (20%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Persuadir (10%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Disfrazar(05%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Idioma (01%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Pilotar (01%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Esquivar (DES/2)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Psicología (10%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Conducir (20%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Psicoanálisis (10%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Electricidad (10%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Idioma Materna (EDU)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Cabalgar (05%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

<u>Arma</u>	<u>Normal</u>	<u>Difícil</u>	<u>Extrem.</u>	<u>Daño</u>	<u>Rango</u>	<u>Ataques</u>	<u>Munición</u>	<u>Malfunción</u>
<b>Desarmado</b>				<b>1d3+bd</b>	<b>-</b>	<b>1</b>	<b>-</b>	<b>-</b>

<b>Bonus Daño</b>		
<b>Complex.</b>		
<b>Esquivar</b>		

# TRASFONDO



Descripción Personal \_\_\_\_\_

Rasgos \_\_\_\_\_

Ideología y Creencias \_\_\_\_\_

Lesiones y Cicatrices \_\_\_\_\_

Gente Importante \_\_\_\_\_

Fobias y Manías \_\_\_\_\_

Lugares significativos \_\_\_\_\_

Tomos arcanos, hechizos y artefactos \_\_\_\_\_

Posesiones Preciadas \_\_\_\_\_

Encuentros con Entidades Extraña \_\_\_\_\_

## EQUIPO

## DINERO Y BIENES

Nivel de Gasto \_\_\_\_\_

Efectivo \_\_\_\_\_

Patrimonio \_\_\_\_\_

## REFERENCIA RAPIDA

### Tiradas de Habilidad y Característica

Niveles de éxito: 

Pfía	Fallo	Normal	Difícil	Extremo	Crítico
100/96+	>hab	≤ hab	½ hab	⅓ hab	01

**Forzar la Tirada:** Se debe justificar la repetición de la tirada; No se puede Forzar una Tirada de Combate o Cordura

### Heridas y Curación

Primeros Auxilios cura 1 PV; Medicina cura +1d3 PV

**Herida Crítica** = pérdida de  $\geq \frac{1}{2}$  PV máx en un ataque.

Alcanzar 0 PV sin Heridas Críticas = **Inconsciente**

Alcanzar 0 PV con Heridas Críticas = **Moribundo**

Moribundo: Primeros Auxilios = temp. estabilizado; necesaria Medicina

**Factor Natural de curación** (sin Heridas Críticas): se recupera 1PV por día

**Factor Natural de curación** (Heridas Críticas): tirada de curación semanal

## COMPAÑEROS

Pers.  
Jugador \_\_\_\_\_

Pers.  
Jugador \_\_\_\_\_

Pers.  
Jugador \_\_\_\_\_

Pers.  
Jugador \_\_\_\_\_

**Yo**

Pers.  
Jugador \_\_\_\_\_

Pers.  
Jugador \_\_\_\_\_

Pers.  
Jugador \_\_\_\_\_

Pers.  
Jugador \_\_\_\_\_